INHALT

1	INSTALLATIONSANLEITUNG	4
2	FAHRERAUSWAHL	4
3	HAUPTMENÜ	5
4	EINZELSPIELER-SPIELMODI	9
5	MULTIPLAYER	20
7	CREDITS	28
8	TECHNISCHER KUNDENDIENST	31

1 Installationsanleitung

1. Legen Sie die “Pro Rally 2001” CD in Ihr CD-ROM Laufwerk ein.

2. Sollte Ihr Betriebssystem die CD automatisch starten, fahren Sie bitte mit Punkt 4 fort.

3. Falls nicht, doppelklicken Sie auf das Symbol “Arbeitsplatz”. Doppelklicken Sie dann auf das Symbol “Pro Rally 2001”. Das Installationsprogramm wird normal gestartet.

4. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sollte das Spiel nach dem Einlegen der CD nicht automatisch starten, können Sie es mit diesen Schritten probieren:

1. Befolgen Sie Punkt 3 des vorigen Abschnitts, und drücken Sie dann “Spielen”.

2. Klicken Sie auf die Start-Schaltfläche und wählen Sie das Spiel aus dem Verzeichnis aus, das Sie bei der Installation angegeben haben (Standard ist Programme\Ubi Soft\ProRally 2001).

Letzte Änderungen am Spiel entnehmen Sie bitte der Datei “readme.txt”, die sich im Stammverzeichnis der CD befindet.

2 Fahrerauswahl

Das erste, was Sie nach dem Start tun werden, ist Ihren Namen einzugeben. Dadurch können Sie einen frei gewählten Fahrer anlegen, für den die Spielkonfiguration und der Spielverlauf in den verschiedenen Modi gespeichert werden. Auch andere Fahrer können angelegt werden, die alle über eigene Daten verfügen. Maximal sind 10 Fahrer möglich. Wenn ein Fahrer eingegeben wurde, gelangen Sie automatisch ins Hauptmenü.

In diesem Fenster sehen Sie die folgenden Elemente:

✥ Liste der verfügbaren Fahrer. Neben ihnen erscheint eine Angabe, wie viel Prozent des Spiels bereits abgeschlossen wurden.

✥ “Erstellen”-Schaltfläche: Erstellen Sie einen neuen Fahrer und eine Datei, in der seine Daten gespeichert werden.

✥ “Umbenennen”-Schaltfläche: Verändern Sie hiermit den Namen des Fahrers.

✥ “Löschen”-Taste: Entfernen Sie hiermit den Fahrer aus der Liste und seine gespeicherten Daten.

✥ Spielerinformation: Sie zeigt die Fortschritte des Spielers in den einzelnen Spielmodi an:

Durchschnittspunktzahl der Schule, von 10 möglichen.

Abgeschlossene Sonderprüfungen im Arcade-Modus.

Anzahl der Siege in den verschiedenen Meisterschaften. Wenn noch keine Siege erzielt wurden, erscheint stattdessen die beste Platzierung.

Eine Angabe von 100% würde erscheinen, wenn man durchschnittlich 10 Punkte in der Schule erreicht, alle Sonderprüfungen im Arcade-Modus geschafft und alle Meisterschaften gewonnen hätte.

3 Hauptmenü

In diesem Menü finden Sie folgende Optionen:

✥ Einzelspieler (4): Führt Sie zu den Spielmodi für einen Spieler: Schule (4.1), Zeitfahren (4.2), Arcade (4.3) und Meisterschaft (4.4).

✥ Multiplayer (5): Unter dieser Option finden Sie die Mehrspieler-Modi für einen Computer (Split-Screen) bzw. mehrere Rechner (IPX, Modem etc.).

✥ Optionen (3.1): Einstellungen von Konfiguration, Grafik, Sound und Steuerung.

✥ Fahrer wechseln (2): Ruft das Menü “Fahrerauswahl” auf, das bereits in einem der vorherigen Kapitel beschrieben wurde.

✥ Credits (8): Zeigt eine Liste der Personen an, die an diesem Spiel mitgearbeitet haben.

✥ Beenden (rotes “X” auf der linken Bildschirmseite): Beendet das Spiel. Sie können das Spiel jederzeit verlassen, indem Sie die Tastenkombination Alt+F4 drücken.

3.1 Optionen

Die Optionen sind in vier Bereiche unterteilt:

3.1.1 Allgemeine Optionen

✦ Standardkamera: Gibt an, welche Kamera zu Spielbeginn verwendet wird. Sie können mit den Tasten F1 bis F4 jederzeit eine andere Kamera wählen. Die so auswählte Kamera wird beim nächsten Spielstart dann als Standardkamera verwendet.

✦ Einheit: Hier können Sie zwischen Kilometer pro Stunde (Km/h) und Meilen pro Stunde wählen (MPH).

✦ Anzeigen: Über diese Option können Sie folgende Anzeigen ein- oder ausschalten:

Minikarte

Geschwindigkeitsmesser

Zeit

Schadenssymbole

3.1.2 Grafikoptionen

✦ Auflösung: Hier können Sie die Grafikauflösung einstellen, die Sie im Spiel verwenden wollen. Je nach Grafikkarte und Monitor können Sie eine Auflösung von 640x480 bis 1600x1200 einstellen. Eine höhere Auflösung bietet eine höhere Darstellungsqualität, reduziert aber die Geschwindigkeit des Spielablaufs. Daher sollten höhere Auflösungen nur auf leistungsstarken Systemen verwendet werden.

✦ Farbtiefe: Diese Option gibt die Farbtiefe der Grafik an. Mit der 32-Bit-Einstellung ergibt sich eine höhere Grafikqualität, die allerdings auch mehr Systemressourcen verbraucht. Einige Grafikkarten unterstützen keine Farbtiefe von 32 Bit.

✦ Vertikale Synchronisation: Die Zeit, nach der das nächste Bild (oder der nächste Frame) gezeichnet wird. Die Option reduziert den Wert auf die Monitorfrequenz, kann aber auf einigen Karten (besonders älterer Bauart) zu Problemen bei der Darstellung führen.

✦ Detaillevel: Über diese Option können Sie die Anzahl der Grafikdetails anpassen, um ein Ruckeln in der Grafikdarstellung (bei geringer Zahl der Frames pro Sekunde) zu vermeiden. Sie können Einstellungen für Sichtbarkeit, Wagendetails, Lichter, Schatten und Spezialeffekte festlegen. Außerdem ist es möglich, die Detaillevels für den Split-Screen-Modus einzustellen.

3.1.3 Soundoptionen

Unter dieser Option können Sie die Lautstärke für folgende Kategorien einstellen:

✦ Wagen: Lautstärke des Motors und anderer entsprechender Effekte wie z. B. Bremsen, Turbo, Getriebe, Driften, Untergrund etc.

✦ Beifahrer: Die Ansagen des Beifahrers im Spiel (Warnung vor Kurven und Hindernissen, Countdowns, etc.) und die gesprochenen Informationen in den Menüs.

✦ Umgebung: Unter diesem Punkt sind die Umgebungssounds zusammengefasst. Dazu gehören: Wetter, Publikum etc.

✦ Musik: Die Lautstärke im Spiel und in den Menüs.

✦ Wenn Sie den Regler auf die Minimum-Position setzen, wird der Sound abgeschaltet. Es ist möglich, die Lautstärke im Spiel anzupassen. Verwenden Sie dazu das Dropdown-Menü, das Sie mit der ESC-Taste aufrufen können.

✦ Zusätzlich kann die Soundausgabe auch an Ihr System angepasst werden, um eine optimale Wiedergabe zu erreichen (diese Änderungen sind nur möglich, wenn ihre Soundkarte 3D-Sound unterstützt). Zu diesen Optionen gehören:

- 1 Lautsprecher: Mono-Sound.
- 2 Lautsprecher: Stereo-Sound.
- 4 Lautsprecher: Quadraphonie-Sound.
- Surround-Sound
- Kopfhörer

3.1.4 Steuerung

In diesem Menü können Sie das Eingabegerät zur Steuerung des Wagens festlegen und die Tastaturbelegung ändern. Es gibt drei Standard-Eingabegeräte: Tastatur, Joystick und Lenkrad. Nachdem Sie ein Haupteingabegerät gewählt haben, können Sie weitere Steueroptionen angeben. So ist es z. B. möglich, die Tastatur zur Steuerung und einen Joystick für Gas und Bremse (oder umgekehrt) oder das Lenkrad zur Steuerung und die Tastatur für die Handbremse zu verwenden.

Sie können die Standardsteuerung mit den weißen Pfeilen umschalten. Wenn Sie für eine Funktion eine andere Taste verwenden wollen, müssen Sie die Funktion auswählen und dann die gewünschte Taste drücken.

Die Standardtastaturbelegung lautet wie folgt:

Aktion	Taste
Beschleunigen	↑
Bremsen	↓
Rechts *	→
Links *	←
Handbremse	Leertaste
Hochschalten	Umschalten (Taste über der Strg-Taste)
Runterschalten	Steuerung (oder Strg)
Wagen zurücksetzen	Q

* Diese Einstellung kann bei der Verwendung eines Lenkrades nicht geändert werden.

Die folgenden Funktionen können ebenfalls nicht umbelegt werden:

Aktion	Taste
Kamera 1 - Vor dem Wagen	F1
Kamera 2 - Im Wagen	F2
Kamera 3 - Hinter dem Wagen/tief	F3
Kamera 4 - Hinter dem Wagen/hoch	F4
Esc oder F10	Pause und Spielmenü aufrufen

4 Einzelspieler-Spielmodi

Unter dieser Kategorie befinden sich alle Spielmodi für einen Spieler. Sie sind unterteilt in:

- Schule (4.1)
- Zeitfahren (4.2)
- Arcade (4.3)
- Meisterschaft (4.4)

4.1 Schule

Hier müssen Sie alle Prüfungen ablegen, um als Fahrer mit professioneller Meisterschaftsqualifikation anerkannt zu werden. Aus diesem Grund können Sie erst in der Meisterschaft antreten, wenn Sie diesen Modus mit einer Punkzahl von mindestens 5 abgeschlossen haben.

Die ersten sechs Tests werden auf einem Parkplatz durchgeführt, auf dem

verschiedene Strecken nachgestellt werden, um Ihre grundlegenden Fähigkeiten als Rallye-Fahrer zu überprüfen.

- 90º-Kurven
- Strecken in der Form einer “Acht”
- Slalom
- 180º-Kurven
- 90- und 180º-Kurven
- Eine komplexere Strecke, auf der alle Fähigkeiten erforderlich sind.

Nachdem Sie diese Prüfungen bestanden haben, gelangen Sie zu vier Prüfungen auf echten Strecken mit unterschiedlichen Bedingungen, um Ihr Können unter echten Rallye-Bedingungen zu prüfen.

Die Prüfungen erfolgen in linearer Folge. Daher müssen Sie, wenn Sie z. B. Prüfung 4 ablegen wollen, erst die Prüfungen 1 bis 3 erfolgreich absolviert haben. Um eine Prüfung abzulegen, müssen Sie im Prüfungsmenü einfach auf die gewünschte Prüfung klicken. Sie gelangen dann zu einem anderen Menü, das im folgenden Abschnitt beschrieben wird.

4.1.1 Prüfungsinformation

In diesem Bildschirm ist das Ziel der aktuellen Prüfung angegeben, das in der Regel darin besteht, eine bestimmte Strecke in der bestmöglichen Zeit zu absolvieren. Ein kurzer Text beschreibt die Technik, die Sie verwenden sollten. Außerdem sehen Sie ein kurzes Video der Strecke. Möglicherweise wird auch eine Aufzeichnung von der Absolvierung des Tests durch einen Ausbilder gezeigt, die Ihnen wertvolle Hinweise auf Bremspunkte, Anfahrwinkel für Kurven u. ä. gibt. Sie können dieses Video als Leitfaden verwenden, aber Sie sollten sich nicht zu stark daran orientieren, da jeder Fahrer einen eigenen Stil hat.

Weiterhin sehen Sie in diesem Bildschirm die bisherigen Bestzeiten und die beste Punktzahl, die der aktuelle Fahrer bis jetzt erreicht hat.

Klicken Sie auf “Weiter” (grüner Pfeil), um den Test zu beginnen.

4.1.2 Punktzahlen

In den Rallyes ist es nicht nur wichtig, in welcher Zeit Sie die Sonderprüfungen absolvieren, sondern auch, in welchem Zustand sich Ihr Fahrzeug befindet. Möglicherweise durchlaufen Sie mehrere Sonderprüfungen, ehe Sie den Service-Park erreichen, in dem Sie die Schäden reparieren lassen können. Selbst wenn Sie dort ankommen, kann es sein, dass zu viele Kollisionen die Fahrtüchtigkeit Ihres Wagen deutlich reduzieren und Sie Plätze verlieren, egal wie gut Sie fahren.

Aus diesem Grund wird in den Schulprüfungen bewertet, in welcher Zeit Sie einen Kurs absolvieren und wie präzise Sie gefahren sind, sprich wie wenig Schaden Ihr Wagen genommen hat.

Die Zeit wird in Form eines Countdowns im oberen Bereich des Bildschirm angezeigt. Wenn Sie das maximale Schadenslimit erreicht haben oder der Countdown Null erreicht hat, müssen Sie den Test wiederholen. Ansonsten wird sowohl die Zeit als auch der Schaden bewertet und darauf basierend eine Punktzahl für den Test berechnet.

Denken Sie daran, dass Sie nicht unbedingt bestanden haben, wenn Sie innerhalb der Zeit im Ziel ankommen, da Sie möglicherweise sowohl in der Schadens- als auch der Zeitwertung sehr niedrige Werte erreicht haben. Für die Berechnung des Endergebnisses werden beide Kategorien mit einbezogen. Daher sollten Sie eine gute Zeit und/oder einen geringen Schadensindex erreichen.

Die Schule ist beendet, wenn Sie alle Prüfungen bestanden und somit eine minimale Wertung von Fünf erreicht haben. Danach können Sie an der

ersten Meisterschaft - der für Kit Cars - teilnehmen, in der die Fahrzeughersteller bestimmen, ob Sie über die ausreichenden Fähigkeiten verfügen, um an einer der höheren Meisterschaften teilzunehmen.

Natürlich können Sie auch weiter im Schul-Modus fahren, um bessere Zeiten, mehr Punkte und höhere Gesamtnoten zu erreichen. Wenn Sie eine Gesamtnote von mehr als 8,5 erreicht haben, werden Sie als hervorragender Fahrer betrachtet, der möglicherweise direkt Zugang zu der zweiten Meisterschaft erhält, in der Sie einen authentischen Rallye-Wagen fahren können.

4.2 Zeitfahren

In diesem Modus können Sie eine beliebige Sonderprüfung fahren. Dabei stehen alle Wagen zur Auswahl, die auch im Meisterschaftsmodus zur Verfügung stehen. Haben Sie noch nicht die Zulassung für die Meisterschaft erreicht, können Sie aus einem der Kit Cars wählen.

Sie haben in diesem Modus die Möglichkeit, Ihre Fahrt in Form eines “Geisterwagens” (auch “Ghost” genannt) aufzuzeichnen, um gegen sich selbst anzutreten und Ihre eigene Zeit zu schlagen. Sie können selbst einen aufgezeichneten “Ghost” auswählen, indem Sie ihn im entsprechenden Menü auswählen. Sie können solche Ghost-Dateien auch aus dem Internet herunterladen und gegen diese Geisterwagen antreten.

Um gegen den Ghost mit der Zeit aus der letzten Runde anzutreten, müssen Sie im Spielmenü die Option “Erneut spielen” wählen. Sie treten daraufhin dann gegen die soeben erreichte Zeit an. Wenn Sie diese Option nach zwei Runden wählen, fahren Sie gegen die beste Zeit aus diesen zwei Runden. Der Ghost wird gelöscht, wenn Sie den Modus verlassen, sofern Sie nicht vorher die Option “Ghost aufnehmen” wählen.

4.3 Arcade

Dieser Modus bietet nicht nur ein vereinfachtes Rennmodell ohne die Komplexität einer Meisterschaft sondern auch eine komplett andere Spielerfahrung.

Der Spieler tritt gegen neun Gegner an, die er überholen muss, um die Etappe erfolgreich abzuschließen. Am Anfang des Rennens hat der Spieler eine gewisse Zeit, die langsam abläuft. Durch das Einholen der Gegner wird der Zeitvorrat wieder aufgestockt. Erreicht der Countdown Null oder kommt ein anderer Wagen vor dem Spieler an, hat er verloren und muss das Rennen wiederholen.

Die Gegner sind “Geisterwagen”, d. h. der Spieler kann nicht mit ihnen kollidieren.

Zu Beginn stehen von den 24 Etappen jeweils nur die erste aus den vier Serien zur Auswahl. Wird eine Etappe erfolgreich beendet, so kann die darauf folgende ausgewählt werden.

In diesem Modus stehen nur die Fahrzeuge der WRC-Klasse zur Auswahl. Obwohl die Fahrzeuge optisch Schaden nehmen, gibt es keine Art von echtem mechanischem Schaden, so dass dem Spieler auch aggressivere Rennmethoden möglich sind.

4.4 Meisterschaft

4.4.1 Einführung

Hier beginnt die eigentliche Rallye. Dabei verläuft die Rallye nach folgendem System:

Es befindet sich nur ein Wagen auf der Strecke, der ohne Gegner versucht, in jeder Wertungsprüfung die bestmögliche Zeit zu fahren. Nachdem eine Etappe abgeschlossen ist, wird die Zeit zu den Zeiten der vorherigen Prüfungen hinzuaddiert. Am Ende jeder Etappe können Sie im Servicebereich Schäden reparieren lassen und Feintuning am Wagen vornehmen (alles immer innerhalb einer beschränkten Zeit). Nach Abschluss aller Wertungsprüfungen werden alle Zeiten addiert und basierend auf der erreichten Position wie folgt Punkte vergeben:

1.	10 Punkte
2.	6 Punkte
3.	4 Punkte
4.	3 Punkte
5.	2 Punkte
6.	1 Punkt

Danach gelangen Sie zur nächsten Rallye, die nach dem gleichen System ausgetragen wird, auf der Sie aber andere Witterung, Straßen, Etappen usw. erwarten. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle Rallyes absolviert sind und die Meisterschaft abgeschlossen ist. Die Punkte werden dann zusammengezählt und der Fahrer mit den meisten Punkten hat den Titel des Weltmeisters erreicht.

4.4.2 Meisterschaftsarten

Es stehen drei verschiedene Meisterschaften zur Auswahl:

✦ Kit Car: Diese Meisterschaft besteht aus sechs Rennen, die alle in Europa stattfinden. Die Gegner sind nicht besonders stark. Sie erreichen die nächste Meisterschaft, wenn Sie sich unter den ersten Fünf platzieren können.

✦ WRC: An dieser Meisterschaft nehmen nur die besten Fahrer teil. Die World Rally Cars (WRC) sind zur Zeit die leistungsstärksten Fahrzeuge und nur die Besten können vorne mitfahren. Im Verlauf dieser Meisterschaft werden 12 Rallyes in verschiedenen Ländern der Erde ausgetragen. Sie erreichen die nächste Meisterschaft, wenn Sie sich unter den ersten Drei platzieren können.

✦ Legenden: Genau wie in der vorherigen Meisterschaft werden 12 Rallyes ausgetragen. Allerdings stehen Ihnen hier die Fahrzeuge der Gruppe B zur Verfügung. Diese Wagen erlaubten es den Ingenieuren, die Wagen mit beliebiger Leistung auszustatten ohne sich dem rigorosen Reglement der A- und WRC-Gruppe unterwerfen zu müssen. Allerdings werden diese Fahrzeuge seit Mitte der achtziger Jahre nicht mehr bei offiziellen Meisterschaften verwendet.

4.4.3 Regeln

Natürlich gibt es gewisse Diskrepanzen zwischen dem Spiel und der Realität. So gibt es beispielsweise die Möglichkeit, das Auto automatisch wieder auf die Strasse zu bringen, wenn man sich zu weit von ihr entfernt hat. Wenn Sie dies tun, erhalten Sie eine Zeitstrafe von 10 Sekunden. Außerdem wird das Auto automatisch wieder auf die Strasse gesetzt, wenn

es zu weit von der Strasse abkommt. In diesem Fall erhalten Sie allerdings keine Strafe.
Wenn Sie eine Kurve zu scharf schneiden oder eine Abkürzung fahren, erhalten Sie ebenfalls eine Zeitstrafe von 10 Sekunden.

Sie erfahren Ihre derzeitige Position auf der Strecke an den Checkpoints zur Zeitabnahme. Dort wird Ihre gefahrene Zeit im Vergleich zu den anderen Teilnehmern angezeigt.

4.4.4 Servicebereich

Hier können Sie die Schäden an Ihrem Wagen reparieren. Es werden 8 Balkengrafiken angezeigt, die die Schäden an den 8 Bereichen des Autos anzeigen, die beschädigt sein können. Jeder dieser Bereiche benötigt unterschiedliche Reparaturzeiten. Ihnen stehen maximal 30 Minuten zur Verfügung, um alles zu reparieren. Daher müssen Sie sich je nach Schaden und Wichtigkeit entscheiden, was Sie reparieren möchten.

Außerdem können Sie hier auch Reifen wechseln lassen.

4.4.5 Beifahrer

Bedingt durch die Länge und der Komplexität der Gesamtstrecke, ist die Hilfe eines Beifahrers von essentieller Bedeutung. Die Aufgabe des Beifahrers besteht darin, dem Fahrer die Informationen der aktuellen Etappe so knapp und präzise wie möglich mitzuteilen. Dies geschieht in Form eines kurzen Satzes, mit dem er den Fahrer über das informiert, was ein paar Sekunden später geschehen wird. Dazu gehört:

✦ Art der Kurve: Dies ist die wichtigste Information und besteht aus drei Teilen: Richtung, Gradzahl und zusätzliche Informationen.

Die Richtungsangabe ist offensichtlich: entweder rechts oder links.

Die Gradzahl wird in 5 Kategorien unterteilt, eingestuft von niedriger bis höherer Gradzahl, abhängig davon, wo die Kurve beginnt und endet (unabhängig von der Länge der Kurve).

Typ 1: Weite Kurve (zwischen 5 und 30°), die ohne abzubremsen genommen werden kann.

Typ 2: Enge Kurve (zwischen 30 und 55°). Sie werden bremsen oder zumindest den Fuß vom Gas nehmen müssen.

Typ 3: Sehr enge Kurve (zwischen 55 und 70°). Sie müssen abbremsen. Allerdings können Sie die Kurve innen etwas schneiden und dadurch ein paar Zehntelsekunden gutmachen.

Typ 4: Rechtwinklige oder fast rechtwinklige Kurve (zwischen 70 und 100°). Sie sollten vorher schon etwas abbremsen und eventuell die Handbremse benutzen.

Typ 5: Spitzkehre (zwischen 100 und 170°). Hier sollten Sie das Auto fast vollständig abbremsen. Die Benutzung der Handbremse ist erforderlich, um die Kurve besser nehmen zu können.

Zusätzliche Informationen. Hierunter fallen folgende Angaben:

Langgezogene Kurve (vor der Kurve sagt der Beifahrer “lang”): Die Kurve ist länger als üblich. So bedeutet also “Lang rechts-4”, dass obwohl es sich um eine 90°-Kurve handelt, der Bogen sehr lang sein kann und somit gefahren werden kann, als würde es sich um eine Kurve des Typs 3 handeln.

Öffnende und enger werdende Kurven (der Beifahrer sagt “macht auf” oder “macht zu”): Dies gibt an, ob die Kurve auf oder zu geht. “Links-3, macht zu” bedeutet dementsprechend, dass die Kurve weiter beginnt, als man es bei einer Typ-3-Kurve erwarten sollte, aber gegen Ende enger wird, so dass Sie weiter einschlagen müssen.

Entfernung zur Kurve. Diese Information wird fast immer auf langen Geraden gegeben, auf denen Höchstgeschwindigkeit erreicht wird und dann, wenn eine Kurve gefährlicher ist, als man erwarten sollte. Daher benötigen Sie früher als normal diese Vorwarnung.

✦ Warnung “Achtung!”. Diese Warnung wird vor dem nächsten kritischem Punkt angesagt. Sie weist darauf hin, dass die Unfallgefahr an dem Punkt extrem hoch ist. Im Allgemeinen gibt diese Warnung auch an, wenn etwas den Rhythmus der Strecke unterbricht. Wenn beispielsweise bis dahin die Strecke mit einer bestimmten Durchschnittsgeschwindigkeit gefahren wurde, kann es sein, dass wenn diese Geschwindigkeit beibehalten würde, der Fahrer nicht auf den nächsten kritischen Punkt vorbereitet ist. Dann kann es geschehen, dass der Wagen von der Strecke abkommt oder ein schlimmerer Unfall passiert.

✦ Informationen über die Strecke nach der Kurve: Diese Informationen erhalten Sie nach den Angaben zur eigentlichen Kurve (Angaben zu dem Gelände nach der Kurve). Sie dienen fast immer als Warnung. Beispiel: “Achtung, Brücke!”, “Achtung, Baum” etc.

✦ Gelände-Informationen: Gibt die Art des Untergrunds an, auf den Sie wechseln (“...Lehm”, “...Asphalt”, etc.).

✦ Weitere Informationen, wie z. B. “Achtung, Sprung!”, “Achtung, Gefälle!”... Auf diese Ansagen hin sollten Sie etwas abbremsen.

✦ Schätzungen. In einigen Kurven wird der Beifahrer die Präzision und die Geschwindigkeit abschätzen, mit der Sie die Kurve nehmen und dies kommentieren.

✦ Anspornen. Der Beifahrer ist daran interessiert, dass Sie das Rennen gewinnen. Daher wird er Sie dort, wo es nichts zu kommentieren gibt, anfeuern.

5 Multiplayer

Unter dieser Option finden Sie, nach Verbindungsart sortiert, die Spielmodi für mehrere Spieler.

5.1 Verbindungsarten

5.1.1 Split Screen

Zwei Spieler spielen auf einem geteiltem Bildschirm an einem Computer. Sie können den Split-Modus (horizontal oder vertikal) sowie die Namen der beiden Spieler wählen.

Da zwei Grafikberechnungen notwendig sind, kann es vorkommen, dass weniger leistungsstarke Computer in diesem Modus langsamer laufen. In diesem Fall ist es ratsam, die Grafikeinstellungen für den Split Screen-Modus zu ändern. Außerdem können die Steuerungen für beide Spieler in den Steuerungsoptionen separat konfiguriert werden.

5.1.2 Netzwerk (IPX oder TCP/IP)

Wählen Sie diese Option, wenn Sie IPX oder das TCP/IP-Protokoll verwenden. Dazu müssen diese Protokolle vorher installiert sein. Wenn Sie über TCP/IP spielen, müssen Sie zusätzlich die IP-Adresse des Computers eingeben, mit dem Sie sich verbinden möchten. Mit dem TCP/IP-Protokoll können Sie auch im Internet spielen.

Tipp: Wenn Sie Windows 9x oder Windows Millenium benutzen, können Sie mit dem Programm Winipcfg.exe, die IP-Adresse herausfinden, die Ihr Provider Ihnen zugeteilt hat (dazu müssen Sie bereits mit dem Provider verbunden sein). Unter Windows NT und Windows 2000 können Sie dies mit dem Programm IPCONFIG.EXE feststellen.

5.1.3 Modem

Mit dieser Option können Sie eine Verbindung über ein Modem herstellen. Wenn Sie diese Option verwenden, müssen Sie das Modem angeben, mit dem die Verbindung hergestellt werden soll (für den Fall, dass Sie mehrere Modems verwenden). Die Verbindung besteht nur zwischen zwei Spielern: demjenigen, der das Spiel eröffnet und demjenigen, der dem Spiel beitritt. Derjenige, der das Spiel eröffnet, gelangt im Antwortmodus in den Session-Bildschirm, so dass der andere Spieler ihn anrufen kann, um eine Verbindung herzustellen. Dazu sollte die Telefonnummer desjenigen eingegeben werden, der das Spiel eröffnet hat. Wenn der erste Spieler das Spiel eröffnet hat, kann der zweite Spieler dem Spiel beitreten.

5.1.4 Serielles Kabel

Eine Verbindung über ein serielles Kabel ist ebenfalls möglich. Dabei müssen Sie nur die Verbindungsgeschwindigkeit bestimmen.

Außer im Split Screen-Modus gelangen Sie in allen Modi zunächst in den Session-Bildschirm, der im Folgenden erläutert wird:

5.2 Session-Bildschirm

Hier werden alle Sessions angezeigt, die unter der gewählten Verbindung eingerichtet wurden. Dabei werden folgende Informationen der angelegten Sessions angezeigt:

- Im ersten Fenster wird sowohl der Name der Session als auch eine Farbe, die den Status der Session angibt (grün für offen, blau für geschlossen und ein rotes Vorhängeschloss, wenn ein Passwort benötigt wird), angezeigt. Die folgenden Spalten geben die Anzahl der Spieler und den Ping (oder Latenzzeit) dieser Session an.

- Im zweiten Fenster werden diejenigen Spieler angezeigt, die bereits mitspielen.

- Im dritten Fenster werden die Regeln angezeigt, die von demjenigen ausgewählt wurden, der das Spiel eröffnet hat. Diese Regeln werden im Abschnitt über das Erstellungs-Menü erläutert.

Außerdem finden Sie in diesem Bildschirm folgende Schaltflächen:

- Teilnehmen: Sie melden sich an einem bestehenden Spiel an.

- Aktualisieren: Die Informationen über die Session, mit der Sie verbunden sind, werden aktualisiert.

- Spiel erstellen. Sie müssen einen Namen für das Spiel eingeben und können es optional mit einem Passwort versehen. Anschließend gelangen Sie zum Erstellungsbildschirm.

- Als Beobachter teilnehmen: Sie können auch als Beobachter an dem Spiel teilnehmen, ohne an der Meisterschaft teilnehmen zu müssen.

5.3 Erstellungsbildschirm

Zu diesem Bildschirm gelangt nur derjenige, der das Spiel eröffnet. Der Bildschirm ist folgendermaßen gegliedert:

✦ Im mittleren Bereich werden alle Etappen des Spiels aufgelistet. Klicken Sie einfach auf die gewünschte Etappe, um sie in die Rallye mit aufzunehmen, die am linken Bildschirmrand angezeigt wird. Sie können bis zu 10 Etappen wählen, darunter auch Schulprüfungen und Servicebereiche. Um gewählte Etappen wieder zu löschen, müssen Sie auf die auf der linken Seite befindlichen Liste klicken. Sie gelangen zur nächsten Etappe, wenn die aktuelle Etappe abgeschlossen ist oder wenn Sie auf die Pfeiltasten neben der aktuellen Etappe klicken. Sie starten jede Rallye mit einem neuen Auto.

✦ Rechts können Sie die Erstellungsoptionen festlegen:

- **Neu:** Dadurch werden alle vorhandenen Etappen und Rallyes gelöscht. Nur die Regeloptionen werden beibehalten.
- **Alle:** Wählen Sie alle Etappen/Wertungsprüfungen (WP), die automatisch in Rallyes zusammengeschlossen werden.
- **Shuffle:** Diese Option ist standardmäßig deaktiviert: Ist sie aktiviert, werden die Etappen der Rallyes in zufälliger Reihenfolge gefahren. Statt des Etappennamens wird dann ein '?' eingeblendet. Diese Option kann nicht für eine einzelne Rallye aktiviert oder deaktiviert werden.
- **Zufalls-Meisterschaft** Wenn Sie diese Option wählen, wird eine zufällig generierte Rallye gefahren.
- **Volle Meisterschaft:** Mit dieser Option laden Sie die WRC-Meisterschaft für einen Spieler.
- **Dedicated:** Diese Option kann nur aktiviert oder deaktiviert werden. Ist sie aktiviert, kontrolliert der Computer die Session so, dass primär das Netzwerk verwaltet wird. Das Spiel wird minimiert und Sie können nicht auf dem Computer spielen, auf dem das Spiel ausgerichtet wurde.

✦ Am rechten, unteren Bildschirmrand werden die Regeln angezeigt, die derjenige, der das Spiel einrichtet, hier festlegt. Folgende Regeln stehen zur Auswahl:

- **Punktzahlen:** Diese Option bestimmt, was gezählt wird, um eine Meisterschaft zu gewinnen. Wenn Zeit gewählt wird, zählt die gefahrene Zeit. Wird Punkte gewählt, werden pro Etappe je nach Klassifizierung Punkte verteilt. Wenn Rallye gewählt wird, wird das traditionelle System angewendet, das eine Mischung aus beiden Wertungssystemen ist.
- **Schaden:** Wenn Ja gewählt wurde, werden Schäden am Auto und Abnutzung des Autos mit angezeigt. Bei Nein wird der Schaden nur optisch angezeigt, aber nicht als mechanischen Schaden gewertet. Wenn diese Option gewählt wird, werden die Servicebereiche deaktiviert:
- **Gegner:** Wenn die Option Zeit gewählt wurde, werden die Gegner nicht mit eingeblendet. Wenn Sie einen Checkpoint passieren, wird Ihre Position angezeigt. Mit der Option Ghosts können Sie die Gegner sehen.

- **Anzahl der Spieler.** Die maximale Anzahl der Spieler ist von der vorherigen Option abhängig. Bei Zeit ist die Anzahl unbegrenzt. Bei Ghost können maximal 32 Spieler am Rennen teilnehmen.
- **Startabstand:** Es gibt die Zeit in Sekunden an, die zwischen den Starts der einzelnen Fahrer liegt, um das Spiel etwas realistischer zu gestalten. Diese Option steht nur zur Verfügung, wenn als Gegner-Option Ghost gewählt wurde.
- **Session:** Gibt den Status der Session an. Wenn sie offen ist, können andere Spieler jederzeit dazu kommen. Wenn sie geschlossen ist, kann, sobald das Rennen angefangen hat, niemand mehr dem Rennen beitreten.
- **Wagenklasse:** Hier werden die Autotypen angezeigt, aus denen die Spieler wählen können: Kit Car, WRC, Legenden oder Alle.

Alle diese Optionen werden übernommen, wenn Sie auf die Schaltfläche Akzeptieren klicken. Wenn Sie auf die Schaltfläche Abbrechen klicken, werden alle Einstellungen gelöscht.

5.4 Auswahlbildschirm

Diesen Bildschirm erreichen die Spieler, wenn sie einem Spiel beitreten. Derjenige, der das Spiel eröffnet hat, gelangt in diesen Bildschirm, nachdem er die Session konfiguriert hat.

Hier finden sich alle Informationen zur Meisterschaft: Eine Liste der Spieler nach Platzierung, Informationen über die kommende Etappe und die Details des gewählten Wagens.

Außerdem stehen folgende Optionen zur Auswahl:

Regeln: Zeigt die festgelegten Regeln für diese Meisterschaft an.

Optionen: Ermöglicht den direkten Zugriff auf das Optionsmenü, so dass man die Spielkonfiguration ändern kann, ohne den Multiplayer-Modus verlassen zu müssen.

Wagen wechseln: Diese Option steht nur zu Beginn einer Meisterschaft zur Verfügung. Sie können die Option auch zu Beginn jeder Rallye wählen, wenn die Session nicht “Geschlossen”, sondern “Offen” ist.

Start: Startet die nächste Etappe. Die Option ist nur für den verfügbar, der das Spiel eröffnet hat.

Beenden: Beendet die Session und kehrt zum Session-Bildschirm zurück.

Durch Klicken auf das Platzierungsfenster wird ein weiteres Fenster geöffnet, in dem die Platzierungen detaillierter dargestellt werden. Zusätzlich zu den Spielernamen werden die Etappen- und Gesamtzeiten bzw. -punkte und das Verhältnis zwischen der erreichten Position und den gespielten Sessions angezeigt.

Beachten Sie, dass für die einzelnen Spieler ein Chat-Fenster zum Austausch von Textnachrichten zur Verfügung steht.

5.5 Spielbildschirm

Der Spielbildschirm besteht aus folgenden Elementen:

- Spielfenster: Die Darstellung des eigentlichen Spiels.
- Zeit und Platzierung (rechter oberer Bildschirmrand): Die Anzeige der seit dem Start abgelaufenen Zeit und die derzeitige Platzierung beim Passieren des letzten Checkpoints. Der Spieler wird dabei immer in der Mitte, zwischen dem vor ihm und hinter ihm liegenden Fahrer, angegeben. Rechts neben den Namen wird in Sekunden der Abstand zum Spieler angezeigt.
- Schaden: Die Schadensanzeige besteht aus acht Symbolen, die verschiedene Teile des Fahrzeugs symbolisieren, die durch Kollisionen oder Abnutzung beschädigt werden können. Der Zustand wird durch verschiedene Farben angegeben: Grün für OK, gelb für beschädigt und rot für schwer beschädigt. Die Schäden können im Servicebereich repariert werden.

✥ Minikarte: Die Draufsicht auf den Streckenabschnitt, in dem sich der Spieler befindet. Die Karte eignet sich besonders, um sich auf vorausliegende Kurven vorzubereiten. Der Fortschritt des Spielers wird in einer Anzeige dargestellt, die sich zunehmend füllt, je mehr der Spieler von der Etappe zurückgelegt hat. Ist die Anzeige komplett ausgefüllt, hat der Spieler das Ziel erreicht.
✥ Geschwindigkeitsmesser: Hier werden Umdrehungen pro Minute, gewählter Gang und derzeitige Geschwindigkeit des Fahrzeugs angezeigt.

Dies sind die Daten, die in Meisterschaft und Multiplayer-Modus angezeigt werden. In den anderen Spielmodi gibt es folgende Änderungen:
✥ Arcade: Die Platzierung wird vereinfacht nach dem Schema X/10 (Platz X von 10) angegeben. Die Zeit wird gegen einen Countdown ersetzt, der rot dargestellt wird, wenn die Zeit unter 10 Sekunden sinkt.
✥ Schule: Neben der Gesamtzeit wird ein Countdown, eine Schadensanzeige und eine Liste der Bestzeiten eingeblendet.
✥ Zeitfahren: Die Platzierungsliste wird gegen eine Zeitliste ersetzt, in der die Zeiten, gegen die Sie antreten, nach bester Zeit sortiert angezeigt werden.

7 Credits

Project Manager
David Darnés

Studio Manager
Maria Teresa Cordon
David Darnés

Development Studio
Technical Director
David Broc

Lead Programmer
Alex Martens
With Francisco Tellez

Developer Team:
Pablo Alonso
Luis Cascante
Mercè Castellá
Santiago Esteban
Eduardo García
Juan Renato Moreno
Bernat Pina
Alex Rodriguez
Victor Sánchez
Toni Zamora
David Hontecillas

Info-Designers And Car Behavior Team
Lead Info-Designers
Cyril Deroineau With David Douillard

Info-Designers Team:
Frederic Monot
Nicolas Knepper

Graphic Studio
Graphic Studio Manager
Javier Flores With Sandra Vaquero

Artistic Director
David Lopez

Graphic Team:
Patrick Fodére
Marta Freixas
Rafa Garrès
Xavi Gordillo
Santi Gutierrez
Oscar Jimenez
Ricardo Peregrina
Alberto Rodriguez

Storyboard Original Idea
Patrick Fodére With Julio Del Rio

Integration
Xavier Le Dantec And His Team

Game Designer Studio
Lead Game Designer
Zoran Milisavljevic

Game Designer Assistant
Javier Soto

Sound And Music Studio
Audio Production Manager
Sylvain Brunet

Artistic Director
Manu Bachet

Music By Brut Orquestra And Mixed By Cédric Champalou

Lead Sound Designer
Joan Trenchs

Sound And Voices Recording:
Oscar Araujo Productions (Bcn Studios)

Spanish Voices: Alfonso Vall"S
English Voices:
French Voices:
German Voices:
Italian Voices:
Portuguese Voices:

Lead Data Manager
Eduard Serra With David Houssin

Localization Studio
Localization Manager
Coralie Martin

Localization Team
Xavier Kemmlein
Jean-Sebastien Ferey

Test Studio
Studio Managers
Eric Tremblay With Vincent Paquet

Test Team:
Eric St-Jean And His Team

Marketing
International Marketing Manager
Domitile Doat
Sebastien Puel

International Marketing Assitants
Xavier Lacarrière And Thomas Legrand

Marketing Team
Spain: Oriol Rosel
United Kingdom: Jim Hill
France: Igor Manceau
Germany: Nicole Hechler
Netherlands: Marcel Keij
Italy: Christian Born

Worldwide

Studio Managers
Montreuil
Christine Burgess

Quality Assurance
Serge Hascoet With Thomas Belmont

Production
Gerard Guillemot

Publisher
Yves Guillemot

Development
Michel Guillemot

Special Thanks To:
Julien Bouvrais, François Karr, Marc Ordinas, José Piquer, Toni Cáceres, David Reyes, Fernando Solano, Julio Del Río, Rafael García, Josefina, Miiguel Pérez, Josep M Guitart, Sergi Garcia, Jordi Viñas, Xavier Segura, Rafael Duyos, Moises Gimeno, Dani Gimeno, Police Of Torello.
And All The People Around The World Who Have Been Involved In The Project
(France, Rumania, Morocco, Canada).

8 Technischer Kundendienst

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-

Hotliner stehen Ihnen täglich von 11:00 - 24:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 - 88241210 (3,63 DM / Minute)

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team.

Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 - 19:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:

01805 - 554938 (DM 0,24 / Minute)

Für eine schnelle Antwort halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

1.) Kategorie und Wortlaut der Fehlermeldung

2.) Technische Konfiguration Ihrer Hardware: Hersteller, Typ und Taktfrequenz des Prozessors, Grafikkartentyp, RAM, Festplattenspeicher, Geschwindigkeit des CD-ROMs, Soundkartentyp, Art des Netzwerkes, Modemtyp.

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

4 ème de couv